

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan anak usia dini meliputi beberapa aspek di antaranya aspek pertumbuhan fisik dan perkembangan motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan sosio emosional, aspek perkembangan bahasa, serta aspek perkembangan moral agama. Pengembangan seluruh aspek tersebut secara menyeluruh dan berkesinambungan menjadi suatu hal yang sangat berarti.

Dalam bidang pengembangan kemampuan dasar kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Dengan mengembangkan kemampuan berpikir, anak diharapkan dapat mengolah perolehan belajar dan menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah. Salah satu hasil belajar yang harus dicapai adalah anak dapat mengenal berbagai konsep sains sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Selama ini sains dianggap sebagai sesuatu yang menyeramkan atau menakutkan dan selalu jauh dari dunia anak-anak. Tapi kenyataannya, sains adalah sesuatu yang sangat menarik dan disenangi oleh anak-anak. Sains adalah sesuatu yang sangat dekat dengan kehidupan, sangat membantu, dan sesuatu yang dapat dilakukan dengan menyenangkan seperti halnya orang bermain dengan teman-temannya. Anak-anak perlu dididik dan diakrabkan dengan sains. Hal itu dapat dilakukan dengan pendekatan belajar sambil bermain. Aktivitas ini sering dikenal dengan kegiatan edutainment. Anak-anak dibimbing membuat alat

peraga yang sederhana maupun mengaplikasikan konsep IPA dan Matematika. Ini merupakan awal yang baik bagi anak-anak untuk melakukan eksperimen.

Tetapi, pada TK Mojorejo 3 Karangmalang Sragen masih belum mempunyai peralatan eksperimen sains yang memadai. Seperti yang diuraikan di atas, kemampuan kognitif masih sangat rendah.

Sehingga pencapaian indikator hanya mencapai $\pm 25\%$ pada tingkat BSH. Kenyataan ini terbukti dari hasil eksperimen dari 24 anak hanya 6 anak yang mampu mengerjakan tugas-tugas. Adapun faktor-faktor penyebab yang mempengaruhi keadaan di atas adalah media pembelajaran yang masih kurang memadai.

Karena kurangnya media untuk praktek bermain sains, maka menyebabkan anak menjadi bosan dengan permainan sains yang diulang-ulang. Jadi pembelajaran sains pada anak dapat dilakukan dengan metode bermain dengan berbagai alat peraga yang berbeda pada tiap pembelajaran.

Atas dasar uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : UPAYA PENGEMBANGAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN SAINS PADA KELOMPOK B TK MOJOREJO 3 KARANGMALANG SRAGEN TAHUN AJARAN 2013/2014.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan permasalahan sabagai berikut:

Apakah dengan permainan sains dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak pada Kelompok B1 TK Mojorejo 3 Karangmalang Sragen?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah dengan permainan sains dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK Mojorejo 3 Karangmalang Sragen.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a) Mengembangkan konsep dan literatur dibidang pendidikan khususnya upaya peningkatan kemampuan kognitif anak.
- b) Sebagai sarana pengembangan ilmu pendidikan terutama dibidang bermain sains
- c) Memperdalam keterampilan yang aplikatif yang berguna dalam dunia kerja

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

- 1) Mendapat pengalaman berupa praktek peningkatan kemampuan kognitif anak melalui bermain sains yang berguna untuk dunia kerja.
- 2) Dapat menambah pengetahuan kepada guru tentang penerapan permainan sains dalam pembelajaran di TK.

b) Bagi Sekolah

Kegiatan pembelajaran bermain sains dapat digunakan sebagai bahan penambah referensi pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak